

 XBOX 360

F1 2013

Formula 1®

 CODEMASTERS
RACING

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------|----|
| BIENVENIDOS A F1™ 2013 | 2 |
| PRIMEROS PASOS | 2 |
| REPETICIONES Y FLASHBACK | 3 |
| SESIONES A MEDIAS | 3 |
| PANTALLA DE JUEGO (EN PISTA) | 3 |
| CONTROLES | 4 |
| MODOS DE JUEGO | 6 |
| CRÉDITOS | 7 |
| ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA | 12 |
| ATENCIÓN AL CLIENTE | 13 |
| <hr/> | |
| PORTUGUESE GUÍA DE INICIO RÁPIDO | 8 |

BIENVENIDOS A F1 2013

F1 2013 cuenta con todos los protagonistas y monoplazas del 2013 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™. Adéntrate en el mundo de la FORMULA ONE™: disputa las cinco temporadas del modo Trayectoria en busca del título mundial más codiciado de los deportes de motor, colabora con un amigo en un campeonato o pon a prueba tu destreza en carreras en línea.

F1 2013 incorpora muchísimas mejoras. El manejo de los monoplazas, por ejemplo, se ajusta a la mecánica y los neumáticos de la temporada 2013, y también se han aplicado los cambios de normativa. Además, F1 Classics te lleva a la pista con monoplazas de otros tiempos y los pilotos que hicieron historia en ellos, y en el modo Recreaciones te esperan algunos de los desafíos a los que hacen frente los pilotos de FORMULA ONE desde su debut hasta que abandonan los circuitos.

PRIMEROS PASOS

AUTOGUARDADO

Si tu consola dispone de Disco duro Xbox 360, de una Unidad de memoria Xbox 360 o de una Unidad de memoria flash USB, F1 2013 guardará automáticamente la partida en ciertos momentos. Para desactivar la función de guardado automático, entra en el menú Mi F1 y cambia la configuración de guardado.

NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

Usa el stick izquierdo para moverte por los menús. Pulsa **A** para confirmar la selección y **B** para cancelar o volver atrás. Para ayudarte, cada función viene explicada en pantalla.

RUEDA DE PRENSA

Cuando pulses el Botón START por primera vez, tendrás que responder a algunas preguntas. Las respuestas servirán para crear una partida y establecer el nivel de dificultad.

Si en algún momento quieres modificar los datos de la partida guardada, entra en Mi F1.

AYUDAS DE PILOTAJE

Para cambiar las ayudas, entra en Configurar carrera y selecciona Dificultad antes de iniciar la partida. Si ya estás jugando, puedes cambiarlas desde el menú de pausa.

REPETICIONES Y FLASHBACK

REPETICIONES

Cuando quieras ver una repetición, solo tienes que activar la pausa y seleccionar esa opción. También podrás ver la repetición al final de la carrera.

FLASHBACK

Gracias a la función Flashback de F1 2013, podrás borrar del mapa los errores que cometes. Pulsa el Botón BACK **○** para iniciar la repetición instantánea y rebobina hasta un momento anterior al incidente. Pulsa **X** para retomar la carrera en ese punto.

Recuerda que solo puedes usar la función Flashback un número limitado de veces en cada sesión, así que rácionalas bien.

NOVEDAD SESIONES A MEDIAS

Ahora cuentas con una función que te permite guardar la partida en cualquier punto de la sesión para retomarla en otro momento. Gracias a esto, podrás embarcarte en fines de semana completos e ir haciéndolos poco a poco.

Para guardar una partida a medias, activa la pausa durante el fin de semana y selecciona Guardar sesión a medias. Desde esa pantalla podrás guardar, cargar o guardar y salir al menú principal. Cuando entres en un modo de juego que tenga una partida guardada a medias, se te preguntará si quieres retomar la partida o crear una sesión nueva.

PANTALLA DE JUEGO (EN PISTA)

La pantalla de juego ofrece mucha información sobre tu monoplaza y la carrera en curso. Ten en cuenta que algunos elementos no estarán visibles hasta que hagas u ocurra algo en particular.



**CODEMASTERS
RACENET**

Disfruta más de F1 2013 con RaceNet™, la extensión en línea gratuita para los juegos de Codemasters Racing que permite hacer un seguimiento de tus carreras, tus premios y tus rivales. Consulta tus progresos, gana premios de RaceNet, participa en pruebas de la comunidad...

**PARA REGISTRARTE GRATIS, VISITA
WWW.RACENET.COM**



- 1 Posición en carrera
- 2 Selección de combustible, neumáticos y reparto de frenada
- 3 Mapa del circuito
- 4 Banderas y mensajes
- 5 Indicador de sentido contrario
- 6 Indicador de piloto rival
- 7 Flecha de proximidad del rival
- 8 Vuelta y tiempos de vuelta
- 9 Estado del coche
- 10 Indicadores de marcha, combustible, DRS y KERS, cuantarrevoluciones y velocímetro

CONTROLES

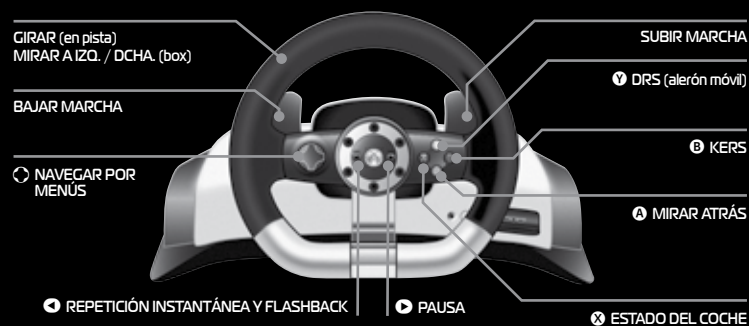
MANDO XBOX 360

Aquí encontrarás la configuración predeterminada de F1 2013. Puedes cambiar los controles desde el menú Mi F1 o el de pausa.



VOLANTE DE CARRERAS INALÁMBRICO XBOX 360

F1 2013 también es compatible con el Volante inalámbrico Xbox 360.



MODOS DE JUEGO

TRAYECTORIA PROFESIONAL

Sumérgete a fondo en la vida de un piloto.

PRUEBA PARA NUEVOS PILOTOS

Aprende las claves para pilotar un monoplaça y demuestra tus habilidades en una serie de desafíos que podrían valerte un volante en la FORMULA ONE.

MUNDIAL EXPRÉS

Gana el FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP en tan solo diez carreras de cinco vueltas con condiciones meteorológicas predefinidas. Elige tu equipo y selecciona un rival: si superas sus resultados, podrás arrebatárle el puesto en su escudería para el resto del campeonato.

TRAYECTORIA Afronta el mayor de los desafíos de F1 2013: las 19 carreras del FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP a lo largo de cinco temporadas distintas. Lucha por hacerte con el título mundial de pilotos y por darle a tu escudería el de constructores. Trata de superar a tu compañero de equipo para impresionar al director y contribuir a que los ingenieros desarrollen piezas nuevas para tu monoplaça... o con el objetivo de conseguir un contrato en otra escudería y seguir evolucionando. Haz las sesiones de libres y la clasificación igual que en la vida real o elige la opción abreviada: clasificación a una vuelta y a por la carrera.

GRAND PRIX™

Crea tu propio calendario con las carreras que prefieras de la temporada 2013. Puedes hacer un campeonato a tu gusto o elegir tu piloto preferido y lanzarte al asfalto.

ZONA DE DESAFÍOS

Compara tu habilidad al volante y tus tiempos con los de otros jugadores de F1 2013 de todo el mundo.

NOVEDAD

MODO RECREACIONES

Atrévete con unos desafíos exclusivos que simulan las experiencias reales de un piloto de FORMULA ONE. Deja huella en tu temporada de debut y supera a tu compañero de equipo. Después, lucha por subir al podio y convertirte en aspirante al título mundial. Finalmente, despídete de los circuitos por todo lo alto. En cada recreación, obtendrás una puntuación. Compárala con las de tus amigos y otros jugadores de la comunidad de F1 2013.

CONTRARRELOJ

Intenta superar a los coches fantasma que emulan las vueltas de tus amigos y las de los mejores jugadores del planeta, bate tus propias marcas o practica en los distintos circuitos hasta que adquieras cierta regularidad.

CRONOS DE MEDALLA

Demuestra tus habilidades en una serie de pruebas con condiciones predefinidas. Cada reto te pone a los mandos de un monoplaça diferente, con variedad de reglajes y de condiciones meteorológicas en circuitos específicos. Tendrás que batir a los coches fantasma para ganar las medallas de bronce, plata y oro.

NOVEDAD

F1 CLASSICS

Las pruebas de F1 Classics te sumergirán en la historia de la FORMULA ONE, ya que te ponen en la piel de pilotos legendarios y te permiten pilotar monoplaças clásicas. Participa en una lucha de tres escuderías — Ferrari, Williams y Team Lotus — que se enfrentan sobre el asfalto con sus mejores monoplaças de cada década. Los distintos equipos pueden depositar su confianza en el piloto que llevó el monoplaça original o en otros pilotos míticos que hayan defendido sus colores.

La edición de F1 2013 que tienes incluye la década de los 80, con cinco monoplaças clásicos, diez pilotos legendarios y dos circuitos que brillaron con luz propia en aquella gloriosa época. Disputa carreras individuales o campeonatos a medida, marca vueltas rápidas en Contrarreloj, ponte a prueba en Cronos de medalla y afronta los desafíos clásicos específicos del modo Recreaciones.

DESCARGA MÁS CONTENIDOS PARA F1 CLASSICS, A LA VENTA EN LA TIENDA XBOX GAMES.*

* Si tienes F1 2013 CLASSIC EDITION, ya dispones de este contenido adicional.

MULTIJUGADOR

Compíte en línea o a través de una red local con tus amigos y otros amantes de la FORMULA ONE.

XBOX LIVE Disfruta de todos los modos en línea.

PANTALLA DIVIDIDA

Disputa una partida local con otro jugador en la misma consola.

SYSTEM LINK Enfrentate a varios jugadores a través de una red de área local.

PARTIDA RÁPIDA

Este modo está pensado para saltar a la pista rápidamente sin necesidad de configurar ninguna opción. En estas partidas, todos los monoplaças tienen el mismo rendimiento y las escuderías se asignan al azar.

SPRINT Carrera de tres vueltas que se disputa sobre seco. Las posiciones de la parrilla se reparten al azar.

RESISTENCIA Carrera del 25% de la distancia real, con condiciones meteorológicas cambiantes y al menos una parada en boxes. El orden de la parrilla se decide al azar.

GRAND PRIX (en línea)

Carrera de siete vueltas con condiciones meteorológicas cambiantes y al menos una parada en boxes. El orden de la parrilla se decide en una sesión clasificatoria de 15 minutos.

CARRERA A MEDIDA

Crea tu propia partida en línea con la configuración que prefieras. Tú decides el circuito y la distancia de carrera. También puedes buscar parámetros específicos para unirte a una partida que ya esté en marcha.

MUNDIAL COOPERATIVO

Disputa una temporada completa con un amigo como compañero de filas. Aquí, cada carrera cuenta. Si superas a tu compañero, no solo obtendrás más puntos para la clasificación general, sino que podrías convertirte en el piloto con más peso de la escudería y obtener acceso a las mejoras de I+D en primer lugar.

CRÉDITOS

Consulta la lista oficial de créditos de F1 2013 en: www.codemasters.com/f12013credits

AVISO Antes de começares a jogar, consulta os manuais da consola Xbox 360®, do Sensor Kinect® Xbox 360 e dos periféricos, para informações sobre segurança e saúde. www.xbox.com/support.

Aviso Importante de Saúde: Epilepsia Fotossensível

Existe um número muito reduzido de pessoas que podem ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de doença não diagnosticada que pode provocar "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos. Os sintomas podem incluir tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão, perda momentânea de percepção e perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos. **Para de jogar imediatamente e consulta um médico se observares algum destes sintomas.** Os pais devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente a estes sintomas — as crianças e os adolescentes têm maior probabilidade de sofrer esses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido, afastando-te do ecrã; utilizando um ecrã mais pequeno; jogando numa sala bem iluminada; e não jogando quando te sentires sonolento ou fatigado. Se tiveres antecedentes, ou se houver alguém na tua família com antecedentes de ataques ou epilepsia, consulta um médico antes de jogares.



Disfruta más de F1 2013 con RaceNet™, la extensión online gratuita para los juegos de Codemasters Racing que permite hacer un seguimiento de tus carreras, tus premios y tus rivales. Consulta tus progresos, gana premios de RaceNet, participa en pruebas de la comunidad...

**PARA REGISTRARTE GRATIS, VISITA
WWW.RACENET.COM**

BEM-VINDO AO F1 2013

O F1 2013 inclui todas as estrelas e carros do 2013 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. Concorre para o prémio máximo do desporto motorizado durante cinco temporadas no Modo Carreira. Junta-te a um amigo no Campeonato em Cooperação e mostra o que vales online à medida que imerges no mundo da FORMULA ONE.

O F1 2013 inclui uma série de novas melhorias e aprimoramentos, incluindo um novo manuseamento para refletir os carros e pneus da temporada 2013, para além de todas as mudanças de regras dessa mesma temporada. As novas funcionalidades adicionais incluem o F1 Classics - um jogo totalmente novo que apresenta os carros clássicos da FORMULA ONE e os condutores que fizeram história aos seus volantes - e o Modo Cenário onde competes em desafios que mostram o progresso em pista de um condutor de FORMULA ONE desde os tempos de principiante a veterano.

PARA INICIAR GRAVAÇÃO AUTOMÁTICA

Se a tua consola Xbox 360 tem o Disco Rígido Xbox 360, a Unidade de Memória Xbox 360 ou a Pen USB ligadas, o F1 2013 grava automaticamente o teu jogo em alturas específicas. Podes desativar a função de Gravação automática entrando no menu O Meu F1 e editando a tuas Definições de Gravação do Jogo.

MENU DE NAVEGAÇÃO

Utiliza o manipulador analógico esquerdo para navegares pelos menus. Prime **A** para confirmares a seleção ou **B** para cancelar/retroceder. Também são fornecidas dicas de ferramentas para te ajudar a navegar através de cada ecrã.

NOVO GRAVAÇÃO A MEIO DA SESSÃO

A Gravação a Meio da Sessão permite-te gravar o jogo a qualquer momento durante a sessão e depois regressar a esse ponto mais tarde. Com a Gravação a Meio da Sessão tens agora a oportunidade de completares um fim de semana inteiro de corridas conforme a tua disponibilidade.

Para acederes à Gravação a Meio da Sessão basta colocares o jogo em pausa durante um fim de semana de corridas e seleccionares a Gravação a Meio da Sessão. A partir daí podes Gravar, Carregar ou Gravar e Sair para o Menu Principal. Se entrares num modo de jogo com uma Gravação a Meio da Sessão existente, ser-te-á perguntado se pretendes retomar a tua gravação ou criar uma sessão nova.

NOVO F1 CLASSICS

O F1 Classics é um evento moderno que te dá a possibilidade de reviver a história do desporto, conduzindo carros clássicos de FORMULA ONE e correndo com lendas da FORMULA ONE. As séries apresentam três construtores de FORMULA ONE - Ferrari, Williams e Team Lotus - que competem uns contra os outros, tendo representados os seus melhores carros de cada década. Cada equipa tem a opção de readmitir os condutores que conduziram os seus carros originais, ou contratar condutores lendários de apoio que já conduziram e já tenham ganho prémios para a equipa anteriormente.

Na tua cópia do F1 2013 está incluída a era dos anos 80, que contém cinco carros icónicos, dez condutores lendários e duas pistas existentes neste excitante período do desporto. Completa eventos de corrida única ou campeonatos personalizados no GRAND PRIX, faz a volta mais rápida no Contrarrelógio, testas as tuas habilidades no Melhor Tempo e desafia as tuas capacidades no Modo Cenário, específico para Clássicos.

**CONTEÚDO ADICIONAL PARA
O CLÁSSICOS F1 PODE SER
ADQUIRIDO COMO CONTEÚDO
TRANSFERÍVEL A PARTIR DA
LOJA XBOX GAMES.***

*Se tens o F1 2013 CLASSIC EDITION já tens acesso ao conteúdo do F1 Classics.

CONTROLOS

CONTROLADOR XBOX 360

As configurações padrão do controlador para o F1 2013 estão detalhadas em baixo; estas podem ser alteradas a partir do menu O Meu F1 ou no menu de Pausa em pista.



ECRÃ DE JOGO EM PISTA

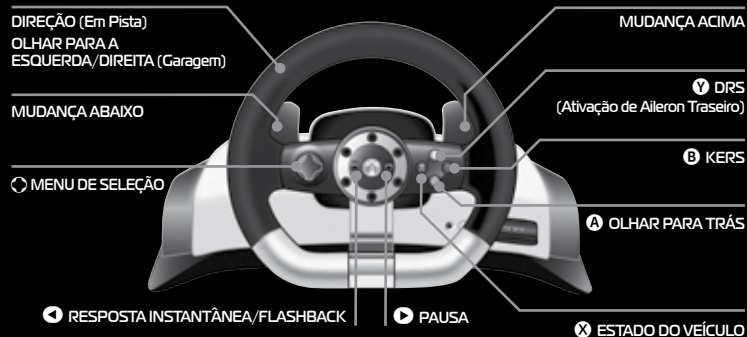
O ecrã de jogo oferece grande abundância de informação útil sobre o teu carro e a corrida atual. Por favor nota que alguns elementos do ecrã requerem alguma indicação do jogador ou precisam que um evento ocorra para que sejam apresentados.



- 1 Posição e Informação Posicional
- 2 Combustível, Pneus e Seleção da Inclinação dos Travões
- 3 Mapa da Pista
- 4 Bandeiras e Mensagens
- 5 Indicador de Direção Errada
- 6 Indicador de Condutor Adversário
- 7 Seta de Proximidade de Adversário
- 8 Volta e Tempos de Volta
- 9 Informação do Estado do Carro
- 10 Conta-rotações, Velocidade, Mudanças, Combustível, KERS e DRS

VOLANTE SEM FIOS XBOX 360

O F1 2013 também oferece suporte ao uso do Volante Sem Fios Xbox 360.



CRÉDITOS

Para veres a ficha técnica completa do F1 2013 em: www.codemasters.com/f12013credits

ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA DE THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, "Codemasters") hace entrega del programa (en lo sucesivo, "el Programa") que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. Licencia limitada de uso: Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.
2. Propiedad: Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

- * la copia del Programa;
- * la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, "cibercafés", salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
- * la aplicación de ingeniería inversa, descifrado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
- * la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje o en el interior del Programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará desperfectos materiales ni de fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se encontraran desperfectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin coste alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa, a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Excepto por lo estipulado anteriormente, esta garantía sustituye a todas las garantías acordadas por escrito o verbalmente, explícitas o implícitas, incluidas las de comercialización, calidad satisfactoria, adecuación para un propósito particular o de no infracción, y ninguna otra protesta formal o reclamación vinculará u obligará a Codemasters, en forma alguna. Cuando se envíe el Programa para su devolución de acuerdo con los términos de la garantía, deberán mandarse solo los discos originales en un embalaje seguro que incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con la fecha de compra; (2) un documento con el nombre y la dirección claramente indicados; (3) una pequeña nota en la que se describa el desperfecto y el sistema en el que instaló el Programa.

LIMITACIÓN DE DAÑOS: Codemasters desestima toda responsabilidad en concepto de daños especiales, incidentales o emergentes derivados de la posesión, utilización, funcionamiento defectuoso del Programa, incluidos los daños a la propiedad, lucro cesante, errores informáticos, funcionamiento defectuoso de otros dispositivos o lesiones personales. En caso de lesiones, Codemasters desestima toda responsabilidad, aun cuando fuera consiente de la probabilidad de que estas pudieran ocasionarse, y siempre y cuando la ley lo permita. La compensación a la que se obliga Codemasters no excederá en ningún caso a la cantidad desembolsada para la obtención de la licencia del Programa. Si el país o región en que se concede la garantía no contempla limitaciones sobre la duración de cualquier garantía implícita ni excluye o limita los daños incidentales o derivados, dichas limitaciones y exclusiones de responsabilidad no serán aplicables. Esta garantía otorga al usuario derechos legales concretos que vienen a añadirse a los que por ley le correspondan, y que variarán dependiendo de la legislación a la que esté sujeto.

RESCISIÓN: Sin perjuicio de los derechos de Codemasters, este acuerdo se rescindirá automáticamente si el usuario no cumpliera las condiciones en él estipuladas. En tal caso, se deberán destruir los ejemplares del Programa y sus componentes. Asimismo, Codemasters se reserva el derecho de cancelar las funciones en línea previo aviso de 30 días en www.codemasters.com.

COMPENSACIÓN: Debido al daño irreparable que para Codemasters supondría el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, el usuario acepta avenirse a las compensaciones adecuadas (sin que medie garantía en efectivo, depósito o prueba de los daños) debidas al incumplimiento de este acuerdo, que habrán de añadirse a las compensaciones que correspondieran a Codemasters de conformidad con la legislación aplicable.

INDEMNIZACIÓN: El usuario se compromete a indemnizar, defender y eximir a Codemasters, sus asociados, filiales, contratistas, empleados, directores y agentes de toda responsabilidad, pérdidas y gastos derivados de los actos u omisiones en el uso del Programa conforme a las condiciones de este acuerdo.

OTRAS CONDICIONES: El presente documento incluye el acuerdo íntegro alcanzado entre las partes y reemplaza a otros acuerdos o aseveraciones que las partes hubieran podido efectuar con anterioridad. Toda enmienda sobre el mismo deberá de realizarse por escrito y con el consentimiento de ambas partes. Si, por cualquier razón, se estimase inaplicable cualquiera de las condiciones expuestas en este contrato, se obrarán las modificaciones pertinentes para posibilitar su aplicación sin que el resto de las condiciones de este acuerdo se vean afectadas. El presente acuerdo se registrará e interpretará de acuerdo con la legislación inglesa, y el fuero será el de los tribunales de Inglaterra.

Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:

The Codemasters Software Company Limited,
P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.
Tel: +44 1926 816000 Fax: +44 1926 817 595.

ATENCIÓN AL CLIENTE

WEBSITE - www.es.namcobandaipartners.eu

Correo Electrónico - es.support@namcobandaipartners.eu

TELEPHONE - +34 902 10 18 67
(Lunes a jueves: 9:00-18:30 / Viernes: 09:00-15:00)

SUPORTE EM PORTUGUÊS

WEBSITE - www.pt.namcobandaipartners.eu

Email - es.support@namcobandaipartners.eu

TELEPHONE - +34 902 10 18 67
Segunda-feira a quinta-feira: 9:00-18:30 Sexta-feira: 9:00-15:00

© 2013 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "Ego"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Codemasters Racing™" and "RaceNet™" are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Facial Animations powered by FaceFX. © 2002-2013, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Ogg Vorbis Libraries © 2013, Xiph.Org Foundation. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

Los logos y marcas F1 FORMULA 1, F1, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX y marcas relacionadas son marcas de Formula One Licensing BV, compañía del grupo Formula One. Licenciadas por Formula One World Championship Limited. Todos los derechos reservados.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters.

WWW.FORMULA1-GAME.COM



**¡PARTICIPA! ÚNETE A NOSOTROS EN FACEBOOK: /
PARTICIPA, JUNTA-TE A NÓS NO FACEBOOK:
WWW.FACEBOOK.COM/FORMULA1GAME**



**SÍGUENOS EN TWITTER: / SEQUE-NOS NO TWITTER:
WWW.TWITTER.COM/FORMULA1GAME**

**DESCUBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES Y LANZAMIENTOS: /
PARA OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS
DE JOGOS E NOVEDADES VISITA**

WWW.CODEMASTERS.COM

**REGÍSTRATE EN RACENET PARA PARTICIPAR
EN LAS PRUEBAS DE LA COMUNIDAD E INICIAR TU
TRAYECTORIA EN CODEMASTERS RACING. /**

**INSCREVE-TE NA RACENET PARA PARTICIPARES EM
EVENTOS DA COMUNIDADE E COMEÇARES A TUA CARREIRA
NAS CORRIDAS DA CODEMASTERS.**

RACENET.CODEMASTERS.COM

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

